

Произошла хаотическая схватка между Сияющим Священным Пламенем и Победоносным Возвращением, два старых союзника в конечном итоге оказались на противоположных сторонах.

Хевен Брэйкер планировал сохранить силы, выведя свои войска с основного поля битвы, и дожждаться окончания действия призыва Земляного Лорда. В то время битва за пределами равнины Крепости Криппса подошла бы к концу. Хотя более 100 000 игроков из Клинков, Альянса и Защитников будут уничтожены, Племя, Храм и Империя также понесли бы большие потери, оставшись с не более четверти от их первоначальной силы людей. Не говоря уже о том, что они будут истощены и утомлены.

Хевен Брэйкер воспользовался бы этим шансом и объединил свои силы с Сияющим Священным Пламенем. С их объединенной силой в более 100 000 игроков, они могли уничтожить ослабленные Племя, Храм и Империю, и захватить Крепость Криппс. После разделения оставшихся цитаделей, Сияющее Священное Пламя, и Победоносное Возвращение могли бы снова подняться к славе!

К сожалению, планы редко шли так гладко, и действительность была действительно намного более жестокой.

В этот решающий момент Сияющее Священное Пламя застало Хевен Брэйкера врасплох. Выяснилось, что Племя давно приобрели Пламя. Это не то, что он мог себе представить, даже в самых смелых снах. Конечно, он не хотел так проигрывать, но ему нанесли шах и мат.

Победоносное Возвращение и Сияющее Священное Пламя яростно столкнулись. На это уйдёт некоторое время. К тому времени битва у Крепости Криппс уже закончилась.

Не Ян руководил кровавой расправой, сидя на Земляном Лорде. У недобитков Альянса Магов и Божественных Защитников не осталось шансов.

Таймер показывал, что у Земляного Лорда из 3 часов осталось всего 30 минут. После избавления от недобитков не останется времени, чтобы помочь Сияющему Священному Пламени. Однако оставшихся объединённых сил Племени, Сапфирового Храма и Священной Империи более чем достаточно. Тогда они могли бы вместе уничтожить врага. Судьба Победоносного возвращения решена!

Победа неизбежна!

Не Ян оценил потери. Из-за трех Бронированных Катапульта, сторона Племени потеряла около 80 000 игроков: 50 000 Племени и 30 000 элиты пяти ветвей гильдий. Из более чем 100 000 игроков, находящихся в Крепости Криппс, осталось только 20 000.

Сапфировый Храм и Священная Империя также понесли тяжелые потери. Из более чем 120 000 игроков выжили всего 30 000. К счастью, с помощью Земляного Лорда они, наконец,

одолели врага. Несколько тысяч недобитков от Альянса Магов и Божественных Защитников, скрылись на соседних картах.

Не Ян послал 3 000 воров, чтобы собрать добычу с поля боя.

Урожай от такой долгой войны был значительным, достаточным, чтобы покрыть часть своих потерь.

После окончания войны важно, чтобы Племя начало восстанавливаться. Если бы их втянули в еще одну войну такого масштаба, даже если бы они не проиграли, они бы потерпели крах. Средний уровень их игроков упал слишком низко.

Не Ян велел Земляному Лорду продолжать преследовать бегущих игроков из Альянса Магов и Божественных Защитников, чтобы он мог ещё больше увеличить свои трофеи от войны.

Выжившие игроки Племени Невероятных Людей объединились и собрались помочь Сияющему Священному Пламени победить Победоносное Возвращение.

Игроки из Племени удивились, когда услышали, что Сияющее Священное Пламя встали на их сторону, так как ещё недавно они сильно конфликтовали. С каких это пор Сияющее Священное Пламя стали их союзником? Тем не менее, все они были взволнованы, так как это означало, что их победа неоспорима. Оказалось, что Не Ян спланировал это заранее!

Победоносное Возвращение, окруженное с обеих сторон, быстро разбили. Предательство Сияющего Священного Пламени нанесло смертельный удар по их моральному духу. Один из их самых старых союзников встал на сторону врага!

После победы над Клинками, Альянсом Магов и Божественными Защитниками, Победоносное Возвращение оказалось полностью окружено. Даже если они каким-то чудом победят, что с того? У них больше нет места в Калоре.

Таким образом, все в Победоносном Возвращении потеряли свою волю к борьбе.

Две крепости Победоносного Возвращения также захватили одну за другой.

Эта битва в Крепости Криппс в конечном итоге привела к краху Победоносного Возвращения.

Весь Калор теперь принадлежали Племени Невероятных Людей!

Через 30 минут время призыва Земляного Лорда подошло к концу. Душа Беннетта вылетела из тела Земляного Лорда и вернулась в сумку Не Яна.

Без души, поддерживающей сосуд, Земляной Лорд ничем не отличался от статуи, жизненные силы быстро покинули его тело. Маленькие трещины начали распространяться вдоль его панциря, прежде чем он, наконец, рухнул кучей пыли. Его призыв имел большой успех.

Наконец, осада Крепости Криппс подошла к концу.

Священники на поле битвы могут, наконец, вернуть павших, таких как Смоук Стаб. Некоторые игроки, в команде которых не состояли Священники с Возрождением, могли только воскреснуть на кладбище, что означало, что потеря уровня будет немного более серьезной.

Не Ян, к своему ужасу, обнаружил, что игроки, погибшие во время войны, упадут в среднем на пять уровней – мера, установленная системой для предотвращения слишком быстрого восстановления гильдии после осады. Это наказание слишком сурово!

Однако наказание применяется к обеим сторонам. Падшие игроки из Клинков и других гильдий также утратят пять уровней.

Вскоре Не Ян получил известие, что Кровожадные Клинки распались. Некоторые из их элит вступили в Альянс Магов и Божественных Защитников. Обычным игрокам не так повезло. Их бросили и оставили на свое усмотрение.

Что касается Крепости Блэкстоун, то после распада Клинков она, естественно, вернулась Племени.

На воинах всегда есть прибыль и убытки. Например, хотя Племя понесли большие потери на этот раз, они получили две крепости и, кроме того, укрепили свои позиции. Их добыча казалась довольно значительной. В Калоре больше не осталось никого, кто мог бы угрожать им, что ставило их в одно положение с Ангельским Корпусом. Обе гильдии стояли на вершине в столицах своих Империй.

Несмотря на то, что Племя по-прежнему далеки от того, чтобы считаться равными Ангельскому Корпусу, их будущее было блестящим!

Не Ян, Гу Хуай и другие начали подсчитывать свои потери от войны. Все добытые ими предметы поместили в сокровищницу гильдии, в общей сложности более 26 000 единиц снаряжения. С тех пор как Сапфировый Храм, Священная Империя и Сияющее Священное Пламя были приобретены, все они делили общую сокровищницу. Естественно, Очки заслуг для покупки вещей предоставляло Племя.

Гу Хуай и другие руководители начали раздавать награды участникам войны, особенно тем, кто потерял пять уровней. Чем выше количество убийств, тем более щедрой была награда. Апстарт, который уничтожил одну из Бронированных Катапульт с помощью своей Продвинутой Магии, получил самую большую награду.

Племя выплатили около 600 000 золота и большую сумму со складов гильдии после того, как все закончилось. Если бы Не Ян не вернулся в Подземный мир, они никак не смогли бы покрыть стоимость этой войны.

Однако, с объединением Калора, все цитадели на территории теперь принадлежали Племени. 600 000 золота будут возвращены в кратчайшие сроки.

В последующие дни Племя консолидирует свои силы, уберёт всех своих соперников и захватит оставшиеся цитадели. После этого они сосредоточатся на быстром повышении уровня своих игроков, чтобы Корпус не ушёл слишком вперёд.

С таким большим количеством вопросов, которые требовали решения, административная команда Племени оказалась завалена работой. Работа Не Яна была намного более удобной в сравнении с остальными. Все, что ему приходилось делать – это иногда отдавать приказ или два. Далее он сосредоточился на десятилетнем опыте игры, чтобы сделать гильдию еще более мощной.

Прямо сейчас Калор един. Даже если Альянс Магов и Божественные Защитники попытаются сделать что-нибудь, они окажутся бессильны. Не говоря уже о Ангельском Корпусе, который далеко в Империи Сатрин. В лучшем случае они могли только послать некоторые элиты, чтобы вызвать немного проблем. До появления летающих маунтов они не представляли угрозы.

Согласно событиям прошлой жизни, летающие маунты появятся только через полтора года после выхода расширения Погребённая История. Это будет переломный момент во времени. Если к тому времени Племя не смогут догнать Ангельский Корпус, у них будут проблемы. Следующие месяцы станут периодом мира и роста.

С момента выхода Conviction, опираясь на опыт своей предыдущей жизни, Не Ян получил мощное снаряжение, выполнил квест высокой сложности, который принес ему Земляного Лорда, и привел Племя Невероятных Людей к объединению Калора. Но независимо от того, насколько сильным он станет в будущем, он никогда не сможет быть непобедимым сам по себе. Добиться его нынешнего успеха уже впечатляюще. После 100 уровня наступит эра Мастер-классов Танцоров Теней, Магистров, Святых Мечников, Епископов, Чемпионов и так далее.

Бесчисленные игроки мастер-класса станут правителями той эпохи.

Каждый из них был несравненным талантом. Будет здорово, если Не Ян сможет даже войти в десятку лучших, полагаясь на свое прежнее превосходство. Но для него сохранить свое нынешнее господство уже сложно. В конце концов, один человек мог сделать не так много. Все, что он мог, это сделать Племя мощным!

Племя Невероятных Людей собрало так много элит. Не Ян планировал использовать свой десятилетний игровой опыт для руководства ими. В течение следующих полутора лет он хотел превратить гильдию в галактику сияющих звезд!

Не Ян должен превратиться из простого игрока в настоящего лидера гильдии, который руководил бы всеми, кто на него смотрел!

<http://tl.rulate.ru/book/4003/450894>